TÉCNICA DE JOGO

O objetivo deste jogo é ter um personagem fácil de controlar que transmita confiança para derrotar todos os adversários que surgirem no seu caminho. Esse é um resumo de como os controles podem ser dispostos e quais podem ser suas funções. Como o jogo mudará de perspectiva durante o andamento, ambas as perspectivas estão listadas.

Seção 2D e 3D

Cima - Subir e avançar - para a tela
Baixo - Descer e para trás - dentro da tela
Esquerda - Mover para Esquerda
Direita - Mover para Direita
Select - Opções de Menu
Start - Pause
Quadrado - Ação
Triângulo - Pular
Círculo - Ação
X - Pular
L1 - Não usado
L2 - Não usado
R1 - Não usado
R2 - Não usado

Os botões superiores não são usados

NOTA: Todos os botões são configuráveis no modo OPÇÕES - Configuração dos controles.

JOGABILIDADE, FUNÇÕES, ETC. DE WILLY THE WOMBAT

1. Willy caminha até atingir o movimento de impulso total.

2. Se o botão “saltar” for pressionado, Willy salta para cima ou na direção em que está se movendo.

3. Se Willy tocar/colidir com um inimigo, ele sofre um dano de uma “unidade”.

4. Se Willy saltar e aterrar sobre um inimigo, esse é derrotado.

5. Se Willy tocar numa fruta (lima, ananás, manga, morango ou coco), recolhe-a e armazenada num registo (#1). (ver registos)

6. Se Willy tocar num “ying yang yuk”, recolhe-o e armazena-o no registo (#2).

7. Se Willy tocar em uma flor “especial”, ele a coleta e sua velocidade de corrida aumenta até que ele sofra dano.

8. Se Willy tocar em uma flor “mola”, ele a coleta e agora pode pular mais alto até sofrer dano.

9. Se Willy tocar em uma flor “pimenta”, ele a coleta e agora pode aumentar a força de seu ataque, até sofrer dano.

10. Se Willy tocar em uma caveira pequena, ele sofrerá danos.

11. Se Willy pular em uma caveira pequena, ela será destruída e armazenada em um registro (#3).

12. Se Willy tocar em uma caveira grande, ele sofrerá danos.

13. Se Willy pular sobre um crânio grande, ele será destruído e Willy receberá imediatamente “invencibilidade” por um determinado tempo. A invencibilidade permite que Willy derrote todos os inimigos sem sofrer nenhum dano.

14. Se Willy tocar em um “bloco de pedra”, ele será destruído e um “Feiticeiro” se juntará a Willy.

15. Se Willy tocar em mais blocos de pedra enquanto estiver na posse do Feiticeiro, então o Feiticeiro aumentará em força.

16. O Feiticeiro pode subir/aumentar seu poder em até cinco níveis.

17. Se Willy sofrer danos enquanto estiver possuindo o Feiticeiro, ele perderá completamente o Feiticeiro.

18. Se Willy for danificado sem o Feiticeiro, então ocorrerá a perda de Willy.

19. Se ocorrer a perda de um Willy, então o próximo aparecerá do inventário restante.

20. Se não houver mais Willys no inventário, então o jogo terminará.

21. Se Willy tocar em um rosto de Willy (ícone), então um Willy será concedido e mantido no inventário de reserva. Registro (nº 5).

22. Se Willy tocar em uma “máscara”, ele a usará por um tempo e realizará um ataque especial.

23. Se Willy passar por uma “placa de sinalização”, ela girará e Willy reiniciará a partir desse ponto se ocorrer perda de jogo e pelo menos um Willy permanecer no inventário.

24. Se Willy tocar em um bloco de pedra de cor diferente, ele será destruído e uma “letra” será revelada, que será então mantida em um registro (#4).

25. Se Willy derrotar 20 inimigos, um 1 up será liberado e coletado.

26. Se Willy não se mover (o joypad permanecer intocado), após um certo tempo, Willy executará uma das várias animações “parado” disponíveis. Essas animações serão escolhidas por uma fórmula aleatória.

27. Quando Willy sofrer danos suficientes para perder a vida atual, ele executará uma animação de “morte”.

28. Se Willy pular em uma área onde não há solo, ele cairá até entrar em contato com solo firme ou terreno perigoso. Terrenos perigosos (como espinhos pontiagudos) causarão danos a Willy suficientes para causar a perda de vida. Vá para o próximo Willy sobressalente restante no inventário.

29. Se Willy encontrar um inimigo “chefe”, ele deverá causar danos repetidamente a esse inimigo até que ele seja derrotado.

30. Se Willy tocar em um “artefato”, ele o coletará e a rodada terminará, e uma mensagem de Karmen aparecerá. O artefato não será coletado e armazenado.

31. Se Willy tocar em um “pergaminho”, ele o coletará e a rodada terminará, e um “FMA” será reproduzido. O pergaminho não será coletado e armazenado.

32. Se Willy entrar ou pular na água, ele se animará em uma posição de natação. Ele permanecerá nessa posição até sair da água.

33. Se Willy pular em uma videira vertical, ele a agarrará e poderá subir e descer nela.

34. Enquanto estiver agarrando a videira vertical, Willy pode soltá-la se o botão de pular for pressionado.

35. Se Willy pular em um carrinho de mina, ele irá andar nesse carrinho enquanto ele se move.

36. Enquanto estiver no carrinho de mina, Willy pode se abaixar para evitar colisões com ameaças.

37. Enquanto estiver no carrinho de mina, Willy pode pular dele e controlar sua direção usando o joypad.

38. Se Willy estiver se movendo em uma direção e depois mudar para a direção oposta, ele derrapa (animação). A mudança de direção requer apenas um toque no joypad.

39. Se uma mudança de direção for feita enquanto o joypad estiver pressionado continuamente, a animação de parada/derrapagem será cancelada e Willy se moverá rapidamente na nova direção.

40. Se Willy pular e descer, uma animação de “aterrissagem” será reproduzida.

41. Se Willy pular e for necessário um novo salto após a aterrissagem, a animação de aterrissagem será cancelada e Willy pulará novamente imediatamente.

42. Se Willy pular sobre um inimigo, ele ricocheteará nesse contato e a direção poderá ser controlada usando o joypad.

43. Se Willy encontrar uma parede ou outro objeto sólido que não possa pular, ele será parado.

44. Se Willy estiver na beira de uma plataforma e mais de 60% de seu corpo estiver além da beira dessa plataforma, Willy entrará em uma animação especial.

45. Se Willy for ferido, mas não morrer, será exibida uma animação humorística.

46. Se Willy for atingido por um objeto grande que caia do alto e esse objeto pesar pelo menos o dobro do seu próprio peso, Willy ficará achatado (animação).

47. Sempre que Willy vê Karmen, seus olhos devem saltar das órbitas e sua língua deve ficar para fora da boca, de uma forma humorística que represente luxúria.

48. Se um terceiro botão selecionável for pressionado rápida e repetidamente em conjunto com o movimento do joypad, Willy deve atingir a velocidade máxima em 30% do tempo normal.

49. Se Willy pular em um determinado objeto, isso ativará um interruptor, o objeto se abaixará no chão e Willy cairá em uma área subterrânea.

50. Na área subterrânea, quando Willy tiver coletado todos os itens, ele será transportado para a superfície novamente.

51. O ponto de reaparecimento será diferente de onde ele foi para o subterrâneo.

52. Se Willy colidir com certas árvores ou outros objetos sólidos, itens serão liberados do alto e Willy poderá tocá-los para coletá-los.

53. Se Willy estiver parado diretamente na frente de uma escada e a direção para cima for pressionada e mantida, Willy começará a subir a escada.

54. Se Willy estiver na escada, ele pode se mover tanto para cima quanto para baixo.

55. Enquanto estiver na escada, se o botão de pular for pressionado, Willy pode sair da escada na direção em que o joypad for pressionado (controlável).

56. Quando Willy entra em uma área de jogo “2D”, seu movimento fica restrito à esquerda-direita e cima-baixo. Não é possível mover-se no eixo y.

57. Se Willy permanecer inativo por mais de 120 segundos, um raio o atingirá e ele perderá uma vida. Raios caem com frequência nessas ilhas, você sabe!

58. Se Willy pular e, enquanto estiver no ar, mas antes de pousar em um inimigo, o botão de pular for pressionado novamente, ele se posicionará 180 graus — pousará de cabeça para baixo no inimigo e continuará a pegá-lo e jogá-lo no chão.

59. Se a manobra nº 58 for executada, quando o inimigo for jogado no chão, um item poderá ser liberado pelo impacto. Willy poderá então coletar esse item.

60. Se um inimigo se aproximar de Willy carregando uma arma ou outro item, Willy poderá “desarmar” o inimigo executando a seguinte técnica: Enquanto Willy corre em direção ao inimigo, se os botões de pular e ação forem pressionados exatamente ao mesmo tempo, Willy “deslizará” em direção ao inimigo, que será derrotado, e o item cairá no chão, podendo ser recolhido por Willy.

61. Se o item for uma arma, Willy a quebrará e emitirá um efeito sonoro especial ou dirá uma frase especial, como “arma inútil!”.

62. Se Willy pular em qualquer inimigo que esteja posicionado em uma árvore ou outro local acima do solo, ele será derrotado pelo seu toque.

63. Se esse mesmo inimigo tiver saído da posição acima da cabeça e estiver no ar, Willy será danificado pelo contato com esse inimigo.

JOGABILIDADE, FUNÇÕES, ETC. DO FEITICEIRO.

1. Passo 1 = O feiticeiro, como aliado, pode receber um golpe de dano por você.

2. Passo 2 = O feiticeiro ataca o inimigo a uma distância de três unidades de Willy - poder de 1. O inimigo é derrotado com três ataques. Uma unidade de distância equivale a um Willy.

3. Passo 3 = O feiticeiro ataca o inimigo a uma distância de três unidades de Willy - poder de 3. O inimigo é derrotado com um ataque

4. Passo 4 = O feiticeiro ataca o inimigo a uma distância de seis unidades de Willy - poder de 3.

5. Passo 5 O feiticeiro brilha intensamente e Willy fica invencível por dez segundos.

6. Uma unidade de dano subtrai o feiticeiro por completo.

WILLY THE WOMBAT - CONTROLES

1. Esquerda = movimento 2D e 3D

2. Direita = movimento 2D e 3D

3. Cima = movimento 3D subir 2D

4. Baixo = movimento 3D descer 2D

5. Esquerda + Cima = movimento 3D

6. Esquerda + Baixo = movimento 3D

7. Direita + Cima = movimento 3D

8. Direita + Baixo = movimento 3D

9. Botão de ação = girar/rodopiar (3 segundos)

10. Botão de salto = saltar/bater

11. Salto + Salto = bater

12. Salto + Ação = deslizar

13. Botão especial = acelerar para correr mais rápido

TÉCNICAS DE JOGABILIDADE, FUNÇÕES, ETC. DAS MÁSCARAS VOO DOO.

1. Máscara Assustadora - Quando Willy toca nesta máscara, ele a coloca no rosto até que seu poder se esgote (provavelmente 10-15 segundos). Esta máscara fará com que os inimigos evitem Willy, fazendo com que eles fujam dele. Se Willy tocar em um inimigo enquanto estiver usando esta máscara, ele será derrotado instantaneamente.

2. Máscara mágica - Quando Willy está usando essa máscara, todos os inimigos agem normalmente, mas são derrotados ao serem tocados. Dura 10 segundos.

3. Máscara congelante - Todos os inimigos pararam no lugar e não poderão se mover, mas Willy deve bater neles ou jogá-los no chão. 15 segundos.

4. Máscara de velocidade - Willy correrá muito rápido com essa máscara e também ficará invencível. 10 segundos.

5. Máscara Tola - Ao usar esta máscara, o botão de função agora controla a famosa técnica “queda de barriga” em vez do “giro/rodopiar”. Se um inimigo for atingido com esta técnica, ele será enviado na direção oposta e derrotará qualquer inimigo com o qual entrar em contato. A distância que o inimigo será enviado será determinada, mas pode ser, por exemplo, seis unidades. 20 segundos.

6. Máscara do riso - Ao usar esta máscara, Willy “rirá” continuamente e os inimigos serão atraídos para ele de forma extraordinária! 20 segundos.

REGISTROS

1. Se Willy coletar 100 frutas, aparecerá um 1up.

2. Se Willy coletar 100 símbolos ying yang yuk, quando todo o jogo for concluído, um jogo bônus de “Way of the Wombat” será concedido.

3. Se Willy destruir três pequenas caveiras, receberá invencibilidade.

4. Se Willy coletar as letras “MCA”, “UIS” ou “DOG”, então 5-3-1 homens extras serão concedidos, respectivamente.

5. Se Willys extras ou 1up forem coletados, eles serão armazenados aqui.

EXIBIÇÕES DO REGISTRO

1. Quando um item é coletado em qualquer registro, esse registro aparecerá como uma exibição na tela por 2 segundos na parte superior do campo de jogo. O registro então sairá da parte superior da tela e permanecerá oculto até que mais itens sejam coletados e armazenados ou até que a contagem atinja uma recompensa.

FRUTAS

1. Coco - Fica no chão do campo de jogo. Se Willy tocar no coco, ele o coleta, ele desaparece da tela e (1) unidade é então contada no registro nº 1.

2. Manga - Fica no chão do campo de jogo. Se Willy tocar na manga, ele a coleta, ela desaparece da tela e (2) unidades são então contadas no registro nº 1.

3. Morango - Fica no chão do campo de jogo. Se Willy tocar no morango, ele o acolhe, ele desaparece da tela e (3) unidades são contadas no registro nº 1.

4. Cal - Encontra-se no chão do campo de jogo. Se Willy tocar na cal, ele a recolhe, ela desaparece da tela e (4) unidades são contadas no registro #1.

5. Abacaxi - Encontra-se no chão do campo de jogo. Se Willy tocar no abacaxi, ele o acolhe, ele desaparece da tela e (5) unidades são contadas no registro #1.

CRÂNIOS

1. Pequeno - Fica semi-escondido no chão do campo de jogo. Se Willy tocar em qualquer colisão lateral, Willy sofrerá danos. Se Willy pular em cima dele, o peso de Willy o destruirá e será contado no registro nº 3.

2. Grande - Fica semi-escondido no chão do campo de jogo. Se Willy tocar em qualquer colisão lateral, Willy sofrerá danos. Se Willy saltar em cima dela, Willy receberá “invencibilidade” por um determinado período de tempo.

3. Caveira falante - Provoca Willy quando ele a encontra. Se destruída, dirá a Willy onde está a máscara vodu mais próxima! Só pode ser destruída com três golpes consecutivos sem tocar no chão.

4. Caveira mágica - Semelhante à caveira falante, mas fala em jargão. Se Willy possuir o Feiticeiro, a fala será compreensível. Dará pistas como “ying yang yuks suficientes mostrarão o caminho”.

FLORES

1. Flor da Primavera - Fica quietinha no campo de jogo. Se encontrada e coletada, dará a Willy o poder de pular 50% mais alto, até que Willy seja danificado, então ela desaparece.

2. Flor da Pimenta - Fica quietinha no campo de jogo. Se encontrada e coletada, dará a Willy o poder de estender o ataque giratório para o dobro da duração. O giro giratório é relativamente incontrolável.

3. Flor especial - Fica quietinha no campo de jogo. Se encontrada e coletada, aumentará a velocidade de Willy em 50%, até ser danificada.

4. Flor de cacto - Fica quietinha no campo de jogo. Se tocada por Willy, causará danos. EVITE!!!

BLOCOS DE PEDRA

1. Pedra Branca - Surge do subsolo quando Willy se aproxima. Se Willy a tocar, ela será destruída e revelará o Feiticeiro ou aumentará o poder do Feiticeiro em até cinco níveis.

2. Bloco Azul - Surge do subsolo quando Willy se aproxima. Se Willy o tocar, ele será destruído e uma “letra” aparecerá. A letra será automaticamente armazenada em um registro (nº 4).

3. Bloco Vermelho - Surge do subsolo quando Willy se aproxima. Se Willy o tocar, ele será danificado.

ITENS DE INTERRUPTOR

1. Pedra - Se Willy pular sobre ela, ela será ativada e afundará no solo, revelando uma área subterrânea.

2. Plataforma - Se Willy pular sobre ela, ela será ativada e uma porta será revelada. Entre nessa porta e uma área secreta ficará acessível.

3. Corda - Pule e agarre-a, e uma entrada secreta será revelada. Entre nessa área secreta para coletar itens.

4. Vela - Servirá como interruptor de reaparecimento para qualquer uma das áreas secretas. Toque nela e Willy será transportado de volta ao campo de jogo.

5. Artefato - Quando Willy tocar nele, a rodada terminará e uma mensagem de Karmen será reproduzida. A mensagem pode ser um “FMA” ou simplesmente um áudio. O artefato não é armazenado nem retido.

6. Rolagem - Quando Willy tocar nele, a rodada terminará e um “FMA” será reproduzido, avançando a história. Esta rolagem não é armazenada nem retida.

ÍCONES

1. Cara de Willy - O ícone estará à espera no campo de jogo ou será libertado quando uma condição for cumprida. Pode ser recolhido simplesmente tocando nele, e depois será armazenado no registo de vidas de reserva n.º 5.

2. 1 Up - Esse símbolo estará à espera no campo de jogo. Se Willy tocar nele, irá recolhê-lo e será contado como uma vida adicional no registo n.º 5.

3. Raio - É um símbolo muito especial que, quando aparece, ficará na superfície do campo de jogo por um período muito breve - 5 segundos. Willy pode coletá-lo tocando nele. Quando coletado, ele fará com que a tela escure e uma chuva de raios cairá do céu. Esses raios derrotaram todos os inimigos que estiverem na tela ou que aparecerem enquanto Willy viaja pelo caminho. O aparecimento deste ícone está sujeito a condições a serem determinadas. É mais provável que apareça em áreas onde existe um grande número de inimigos.

4. Proveta azul borbulhante - Os incompetentes lacaios do Dr. Cortex deixaram cair descuidadamente parte da sua “fórmula” super secreta enquanto procuravam o Willy. Se o Willy encontrar esse proveta, ele irá bebê-lo automaticamente (já que está com muita sede) e, após uma animação divertida, ele será capaz de suportar o dobro do dano. Se ele tiver o Feiticeiro, então dois Feiticeiros irão girar ao seu redor! Se ele não tiver o Feiticeiro, o primeiro dano não causará perda de vida. Não haverá nenhuma pista visual para esse aumento de virilidade, exceto talvez bolhas girando em torno de sua cabeça (como se ele estivesse bêbado).

5. Proveta Vermelha Borbulhante - Esse é o material que o Dr. Cortex queria que eles usassem se encontrassem Willy. Beba-o e Willy encolherá 200%.

6. Ying Yang Yuks - Estão escondidos por todo o campo de jogo. Se 100 deles forem encontrados, o subjogo “Way of the Wombat” será a recompensa para o jogador quando o jogo inteiro for concluído. Se Willy tocar em um deles, eles serão coletados e contados no registro nº 2.

TÉCNICAS DE JOGABILIDADE, FUNÇÕES, ETC. INIMIGOS SECUNDÁRIOS -

1. GUERREIRO NATIVO

A. Quando Willy se aproxima, esse personagem salta de trás de uma árvore ou outro obstáculo no mapa. Ele não se move em direção a Willy e atua como um obstáculo a ser derrotado ou evitado. Esse personagem não tem armas e não lança nenhum projétil.

B. Esta versão aguarda a chegada de Willy e salta quando Willy está ao seu alcance. Esse personagem está em uma ferrovia que se estende do ponto de introdução até seis unidades de distância na direção da aproximação de Willy. Se Willy não o derrotar, esse personagem reverterá a direção e, ao chegar ao ponto de partida original, voltará a se esconder.

C. Esta versão saltará de um ponto escondido e viajará em uma ferrovia através do caminho pretendido por Willy. Deve ser derrotado ou a colisão com Willy é certa.

2. MACACO

A. Quando Willy se aproxima, ele cai de um local acima. Não se mova.

B. Quando Willy se aproxima, ele fica pendurado em um local acima e agita os braços descontroladamente.

C. Quando Willy se aproxima, ele cai de um local acima e segue um caminho ferroviário. A ferrovia se estende do ponto de chegada em direção ao jogador e atravessa o caminho na direção diagonal, depois desaparece no lado oposto do caminho.

5. IGUANA

A. Esse personagem ficará esperando silenciosamente por Willy em uma depressão no caminho. Ele não se moverá, mas surpreenderá Willy quando ele chegar aqui!

B. Essa versão estará esperando na próxima seção ascendente quando Willy se aproximar! Quando Willy começar a descida, a iguana descerá para encontrá-lo.

C. Essa versão descerá correndo pelo tronco de uma árvore em um dos lados do caminho e, em seguida, atravessará o caminho. Depois de atravessar a estrada, ela subirá pelo tronco de uma árvore no lado oposto.

D. Outras iguanas cruzarão o caminho de Willy da mesma maneira, mas na direção oposta, um pouco mais adiante no caminho (bonk-bonk-bonk!!!).

3. GORILA

A. Quando Willy se aproxima, ele desce do alto como um macaco, não se move, mas é grande demais para ser evitado. Ele agita os braços descontroladamente por um certo tempo. Só pode ser atingido quando seus braços não estão se movendo.

B. Igual a (A.), mas se move em uma ferrovia que atravessa o caminho, indo e voltando. A ferrovia compreende uma linha de uma extremidade à outra do caminho, e 90 graus em relação ao caminho geral. Haverá um padrão de onde o gorila para e começa a agitar os braços na ferrovia, isso ainda será determinado.

C. Tudo igual ao (B.), mas o gorila irá parar exatamente no meio da ferrovia e girar como um pião com os braços estendidos por um certo tempo. Quando não estiver girando, este gorila estará pronto para bater.

D. Se houver uma grande sombra no caminho, este gorila cairá diretamente sobre Willy, mas se Willy pular nesse momento, então Willy derrotará o gorila.

E. Este gorila balançará na frente de Willy enquanto ainda estiver pendurado no alto. Willy pode derrotá-lo com uma pancada. A técnica adequada exigirá tentar a pancada enquanto o movimento de balanço estiver em direção ao jogador. Se o movimento de balanço estiver na direção oposta, Willy poderá pousar na frente dele e ser atingido pelo balanço de retorno.

4. KOALA

A. Este personagem desliza pelos troncos das árvores à medida que Willy se aproxima e, em seguida, saltará para o caminho. Depois, saltará pelo caminho até desaparecer do outro lado. Willy deve ter cuidado ao bater neste pequeno animal, porque se ele saltar muito alto quando Willy estiver tentando bater nele, ocorrerá uma colisão lateral e Willy ficará danificado. A batida segura ocorre quando o coala está no chão ou em uma posição baixa o suficiente para que Willy toque sua cabeça.

B. Esta versão esperará até que Willy esteja bem ao lado dela na trilha antes de pular.

C. Dessa vez, o koala espera enquanto Willy se aproxima e então corre diretamente pela trilha dele de maneira provocadora.

SEGREDOS

ÁREAS OCULTAS

- Haverá áreas ocultas ao longo deste jogo. A entrada nessas áreas será feita por diferentes métodos. As áreas ocultas podem permitir o acesso a salas de tesouros bônus, armazenamento de alimentos, suprimentos de coco ou, simplesmente, acesso à próxima área (conclusão automática).

- Essas áreas podem ser acessadas por colisão com certas paredes, troncos de árvores, estátuas de pedra ou pela coleta de certos itens.

- Há sempre um incentivo para encontrar e entrar nessas áreas, já que muitos itens úteis podem ser obtidos.

- As áreas ocultas geralmente não serão povoadas por inimigos.

- Essas áreas não são necessárias para completar o jogo inteiro, no entanto, FMA especiais podem ser recompensados se todas elas forem encontradas.